



LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013**

**TEMA 4: BERBAGAI PEKERJAAN
UNTUK SISWA KELAS 4 SD**

DEWI RETNO AMBARWATI

2012-51-104

DOSEN PEMBIMBING

Rizkysari Meimaharani, M.Kom

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD

DEWI RETNO AMBARWATI

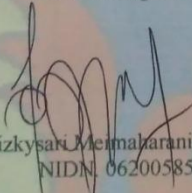
201251104


Kudus, 12 Agustus 2016

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Rizkysari Mermaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501


Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702

Mengetahui
Koordinator Skripsi


Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618078602

HALAMAN PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI
PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD**



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewi Retno Ambarwati
NIM : 201251104
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 8 November 1994
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Brilliant Sebagai Media Pembelajaran Kurikulum 2013 Tema 4: Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas 4 SD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 20 Januari 2017

Yang memberi pernyataan,



Dewi Retno Ambarwati

NIM. 201251104

**RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI
PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD**

Nama mahasiswa : Dewi Retno Ambarwati

NIM : 201251104

Pembimbing :

1. Rizkysari Meimaharani, M.Kom
2. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

RINGKASAN

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi komputer telah diterapkan diberbagai macam bidang, contohnya dalam bidang pendidikan dan game. game sangat berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi komputer. Game sangat banyak diminati baik dari kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan membuat sebuah animasi, namun saat ini flash banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan website, game, dan sebagainya. Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang alat bantu pembelajaran, sehingga membantu mempermudah dalam penyerapan materi kurikulum 2013.

Kata kunci : Adobe Flash CS6, Pembelajaran *Game*, Kurikulum

**RANCANG BANGUN GAME BRILLIANT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN KURIKULUM 2013 TEMA 4: BERBAGAI
PEKERJAAN UNTUK SISWA KELAS 4 SD**

Nama mahasiswa : Dewi Retno Ambarwati

NIM : 201251104

Pembimbing :

1. Rizkysari Meimaharani, M.Kom
2. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

ABSTRACT

Computer technology is one of technology that can help accelerate human work. Computer technology has been applied in various kinds of areas, example in education area and game. Game is growing rapidly along with advances in computer technology. Game is interested for children, young and adults. Flash is a software tool that commonly used to make an animation, but now the flash is widely used for other things, such as the creation of websites, games, and other. The purpose of this task is to design learning tool, so it can help to easily in reserve 2013 curriculum.

Keywords: Adobe Flash CS6, Learning Game, Curriculum

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun Game Brilliant Sebagai Media Pembelajaran Kurikulum 2013 Tema 4: Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas 4 SD”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Suparno, S.H, M.S selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Rizkysari Meimaharani, M.Kom, selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberi saran dan pengarahannya.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing kedua yang telah memberikan saran dan pengarahan.
6. Orang tua tercinta, Bapak Kadaryono dan Ibu Sultini, serta Kakak tersayang Setyowatiningsih, S.Pd yang selalu mendoakan dan memberi dukungan serta semangat.
7. Seluruh dosen Teknik Informatika Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu.
8. Teman-teman Teknik Informatika angkatan 2012 yang telah membantu dan memberi saran serta semangat.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan laporan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan

masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku laporan skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, Januari 2017

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
PERNYATAAN KEASLIAN.....	4
RINGKASAN	5
ABSTRACT.....	6
KATA PENGANTAR	7
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL.....	14
DAFTAR LAMPIRAN.....	15
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Game	6
2.2.2 Game Edukasi	6
2.2.3 Media Pembelajaran.....	9
2.2.4 Kurikulum 2013	10

2.2.5	Tema 4 : Berbagai Pekerjaan	11
2.2.6	Flowchart	16
2.3	Tools yang Digunakan.....	19
2.3.1	Microsoft Visio	19
2.3.2	Adobe Flash Profesional CS6	19
2.3.3	Action Script	19
2.3.4	Adobe Photoshop	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	23
3.2	Desain (<i>Design</i>).....	23
3.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	24
3.4	Perakitan (<i>Assembly</i>)	24
3.5	Pengujian (<i>Testing</i>).....	24
3.6	Distribusi (<i>Distribution</i>)	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1	Analisa sistem dan kebutuhan	27
4.2	Analisa Kebutuhan	27
4.2.1	Analisa Kebutuhan <i>User</i>	27
4.2.2	Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	27
4.2.3	Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	28
4.3	Perancangan Program.....	28
4.3.1	Struktur Program.....	28
4.4	Bagan Alir Program (<i>Flowchart Program</i>)	29
4.4.1	Desain interface.....	32
4.5	Implementasi	35
4.6	Pengujian	47

4.7	Hasil Pengujian Produk	47
BAB V PENUTUP.....		49
4.4	Kesimpulan.....	49
4.5	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Struktur Program	28
Gambar 4. 2. <i>Flowchart</i> Halaman Utama	30
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> Halaman Menu Materi	31
Gambar 4. 4 <i>Flowchart</i> Halaman Game	32
Gambar 4. 5 Halaman Menu Utama	33
Gambar 4. 6 Halaman Menu Materi	33
Gambar 4. 7 Halaman Menu Materi	34
Gambar 4. 8 Halaman Menu Game.....	34
Gambar 4. 9 Halaman Menu Profil	35
Gambar 4. 10 Halaman Menu Bantuan.....	35
Gambar 4. 11 Script Pada Halaman Utama	36
Gambar 4. 12 <i>Script</i> Tombol Menu Materi.....	36
Gambar 4. 13 <i>Script</i> Tombol Menu Game.....	36
Gambar 4. 14 <i>Script</i> Tombol Menu Profil	36
Gambar 4. 15 <i>Script</i> Tombol Menu Bantuan	37
Gambar 4. 16 <i>Script</i> Menghitung <i>Score</i>	37
Gambar 4. 17 <i>Script</i> Menghitung Waktu Permainan	37
Gambar 4. 18 <i>Script</i> Game.....	38
Gambar 4. 19 <i>Script</i> Menghitung Nilai.....	39
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Utama	39
Gambar 4. 21 Tampilan Pada Menu Materi.....	40
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Materi.....	40
Gambar 4. 23 Tampilan Game Level 1	41
Gambar 4. 24 Tampilan game level 2	41
Gambar 4. 25 Tampilan game level 3	42
Gambar 4. 26 Tampilan game level 4	42
Gambar 4. 27 Tampilan game level 5	43
Gambar 4. 28 Tampilan game level 6	43
Gambar 4. 29 Tampilan Game Level 7	44
Gambar 4. 30 Tampilan Game Level 8.....	44

Gambar 4. 31 Tampilan Jika Nilai Baik.....	45
Gambar 4. 32 Tampilan Jika Nilai Kurang Baik.....	45
Gambar 4. 33 Tampilan Menu Bantuan	46
Gambar 4. 34 Tampilan Menu Profil	46



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Program Flowchart</i>	16
Tabel 2. 2 Simbol <i>System Flowchart</i>	17
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Bimbingan

